

# EXPERT

## Jurnal Sistem Informasi



### **METODE BACKWARD CHAINING UNTUK DIAGNOSA PENYEBAB STROKE PADA PASIEN PENDERITA**

Rosmala Dwi

### **APLIKASI BERBASIS WEB METODE SERVQUAL UNTUK MENGUKUR KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP LAYANAN LABORATORIUM KOMPUTER**

Fenty Ariani, Elvira Trisnasari, Yuthsi Aprilinda, Freddy Nur Affandi

### **SISTEM APLIKASI DATA ABSENSI PADA SMK NEGERI 1 TALANG PADANG MENGGUNAKAN MODEL SMS GATEWAY SEBAGAI LAYANAN INFORMASI WALI MURID**

Muhamad Muslihudin, Riki Krisdianto, Adi Prasctia Nanda

### **MODEL PENGEMBANGAN STRATEGIS SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI BERDASARKAN WARD AND PEPPARD PADA PT. MASA KINI MANDIRI (LAMPUNG POST)**

### **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS MOBILE PADA RESTORAN LOKAL DI BANDAR LAMPUNG**

Melda Agarina, Nurul Hikmah Afnil

### **SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENYELEKSI PENERIMA DANA BANTUAN SISWA MISKIN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)**

Guna Yanti Kemala Sari Siregar Pahu

JUDUL	HAL
METODE <i>BACKWARD CHAINING</i> UNTUK DIAGNOSA PENYEBAB STROKE PADA PASIEN PENDERITA	49 - 55
APLIKASI BERBASIS WEB METODE <i>SERVQUAL</i> UNTUK MENGUKUR KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP LAYANAN LABORATORIUM KOMPUTER	56 - 60
SISTEM APLIKASI DATA ABSENSI PADA SMK NEGERI 1 TALANG PADANG MENGGUNAKAN MODEL SMS GATEWAY SEBAGAI LAYANAN INFORMASI WALI MURID	61 - 66
MODEL PENGEMBANGAN STRATEGIS SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI BERDASARKAN WARD AND PEPPARD PADA PT. MASA KINI MANDIRI (LAMPUNG POST)	67 – 76
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS <i>MOBILE</i> PADA RESTORAN LOKAL DI BANDAR LAMPUNG	77 - 82
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENYELEKSI PENERIMA DANA BANTUAN SISWA MISKIN MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)	83 - 88

Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bandar Lampung

JMSIT	Volume 08	Nomor 02	Lampung, Desember 2018	ISSN 2088-5555
-------	-----------	----------	------------------------	----------------

## **TIM PENYUNTING**

### **Penanggung Jawab**

Ahmad Cucus, S.Kom., M.Kom.

### **Ketua Tim Redaksi:**

Taqwan Thamrin, ST, M.Sc.

### **Penyunting Ahli (Mitra Bestari):**

Mustofa Usman, Ph.D (Universitas Lampung)

Dra. Wamiliana, MA., Ph.D (Universitas Lampung)

Iing Lukman, M.Sc., Ph. D (Universitas Malahayati)

### **Penyunting:**

Handri Santoso, M.Eng., Dr. Eng

Fenty Ariani, S.Kom, M.Kom

Robby Yuli Endra, S.Kom.,M.Kom

Ayu Kartika Puspa, S.Kom, M.TI

Erlangga, S.Kom, M.Kom

### **Pelaksana Teknis:**

Wingky Kusuma, S.Kom

### **Alamat Penerbit/Redaksi:**

Pusat Studi Teknologi Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bandar Lampung

Gedung M Lt.2

Jl. ZA Pagar Alam No.89, Gedong Meneng, Rajabasa

Bandar Lampung

Email: [jurnalfik@ubl.ac.id](mailto:jurnalfik@ubl.ac.id)

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS *MOBILE* PADA RESTORAN LOKAL DI BANDAR LAMPUNG

Melda Agarina<sup>#1</sup>, Nurul Hikmah Afnil<sup>\*2</sup>

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Insitute Informatics And Business Darmajaya

Jalan Zainal Abidin Pagar Alam Bandar Lampung – Lampung - Indonesia 35142

Telp. 0721 – 787214 Fax. 0721 – 700261 | website : <http://darmajaya.ac.id>

[agharina@darmajaya.ac.id](mailto:agharina@darmajaya.ac.id)

### ABSTRAK

Kota Bandar Lampung merupakan salah satu kota yang memiliki banyak restoran lokal yang menjadi salah satu daya tarik bagi para wisatawan di luar kota bandar lampung maupun bagi masyarakat lampung sendiri. Restoran-restoran lokal di bandar lampung memiliki menu-menu andalan yang tidak kalah nikmat dari restoran-restoran luar lampung ataupun luar negeri maupun restoran pewartaba (franchise). Dalam perkembangan teknologi yang terus maju, diharapkan mampu membantu perusahaan dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggannya. Salah satunya pelayanan bagi pelanggan. Saat ini beberapa rumah makan di bandar lampung masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman dimana pelayan menggunakan kertas dan pena/pensil sebagai media untuk mencatat dan memesan makanan dan minuman yang dipesan pelanggan. Prosedur pemesanan nya adalah konsumen memesan dengan datang secara langsung maupun via telepon memesan meja makan atau menu yang tersedia lalu membayar di tempat. pengunjung yang ramai kurang terlayani dengan lambat menunggu pelayanan untuk memesan makanan. Pelayanan yang mengalami uncontrolled untuk mengatur jumlah pesanan yang banyak, pembayaran secara konvensional juga mengatur stok makanan dan minuman yang ada pada menu rumah makan. Dalam perangan system informasi Berbasis Mobile Pada Restoran Lokal Di Bandar Lampung menggunakan bahasa pemrograman php, html, Database MySQL. Metode sistem yang digunakan adalah Structured Systems Analysis and Design (SSAD). Sistem informasi rumah makan telah dibuat sehingga proses pembokian menjadi lebih mudah untuk mengakses segala bentuk informasi mengenai rumah makan melalui mobile yang telah tersedia. Selain itu pengunjung lebih mudah melakukan pemesanan makanan dan minuman serta pengiriman menjadi lebih cepat dan akurat.

**Kata Kunci:** Pemesanan, Pembokian, Pembayaran

### 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini melaju begitu pesat, diiringi dengan kebutuhan manusia yang menginginkan kemudahan akan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya menyelesaikan pekerjaan. Beberapa tahun terakhir ini terjadi perkembangan yang pesat pada teknologi, salah satunya adalah telepon selular (ponsel). Mulai dari ponsel yang hanya biasa digunakan untuk bicara dan sms hingga “ponsel cerdas” (*smartphone*) yang memiliki berbagai fungsi seperti multimedia, multi *player games*, *transfer data*, video *streaming* dan lain-lain. Berbagai perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi ponsel pun bermunculan, diantaranya yang cukup dikenal luas adalah teknologi berbasis *mobile*. Dalam perkembangan teknologi yang terus maju, diharapkan mampu membantu perusahaan dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi pelanggannya. Terutama pada beberapa restoran lokal di bandar lampung. Namun pada saat ini beberapa restoran lokal di bandar lampung masih menggunakan cara manual untuk pemesanan makanan dan minuman dimana pelayan

menggunakan kertas dan pena/pensil sebagai media untuk mencatat dan memesan makanan dan minuman yang dipesan pelanggan. Dengan prosedur pemesanan meja makan dan menu makan dan minuman dengan langsung datang ke rumah makan dan via telepon yang prosedur pemesanannya adalah konsumen memesan dengan datang secara langsung maupun via telepon memesan meja makan atau menu yang tersedia lalu membayar di tempat. Di dalam sistem manual ini cara pemesanan menggunakan kertas dan pena/pensil memiliki kendala-kendala antara lain: adanya pemesanan yang rangkap (*redudansi*), tidak urutnya pembuatan pemesanan akibat bertumpuknya nota pemesanan terutama pada saat ramai pengunjung, dan pena atau kertas pemesanan yang habis. Kendala-kendala tersebut bisa diatasi menggunakan teknologi *mobile* yang berkembang saat ini. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi berbasis *mobile*. Teknologi berbasis *mobile* merupakan sebuah teknologi berbasis layanan yang mengintegrasikan aplikasi *mobile*, aplikasi *desktop*, dan aplikasi *web* bisa saling berkomunikasi melalui layanan *internet*. Karena sifatnya yang *open source* membuat banyak sekali

*programmer* yang memodifikasi system operasi ini. Dengan memanfaatkan sistem operasi berbasis *web*, pelayan tidak perlu membawa kertas dan pena/pensil lagi melainkan pengunjung hanya mengeluarkan *smartphone* mereka atau pengunjung dapat memesan makanan dimana saja dengan perangkat yang dapat terkoneksi dengan internet melalui *web*.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi pada beberapa restoran lokal di Bandar Lampung, terdapat permasalahan yakni pengunjung yang ramai kurang terlayani dengan lambat menunggu pelayanan untuk memesan makanan. Pelayanan yang mengalami *uncontrolled* untuk mengatur jumlah pesanan yang banyak, pembayaran secara konvensional juga mengatur stok makanan dan minuman yang ada di menu restoran. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti memiliki gagasan atau solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan membuat perancangan sistem informasi berbasis *mobile* pada restoran lokal di bandar lampung yang diharapkan dapat restoran-restoran lokal di Bandar Lampung dalam meningkatkan mutu dan kualitas kepuasan pelanggan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Bagaimana membangun Rancangan Sistem Informasi Berbasis Mobile pada Restoran Lokal di Bandar Lampung.

## 2.2 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem hanya membahas tentang proses pemesanan, jumlah pesanan, total pembayaran, dan stok makanan dan minuman.
2. Banyaknya daftar menu sudah ditetapkan di awal
3. Aplikasi dapat digunakan jika terhubung dengan jaringan *internet*
4. Aplikasi menggunakan database MySQL
5. Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman java, php, html.

Agar penelitian tidak keluar dari pembahasan memberikan batasan yaitu sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *Remote Method Invocation (RMI)* atau berbasis *client server*.
2. Sistem ini menggunakan jaringan *local* atau LAN sehingga aplikasi dapat digunakan secara bersamaan oleh guru, tata usaha, maupun bagian administrasi.
3. Data yang akan diolah didalam sistem ini mencakup pengolahan data perekapan penyusunan nilai siswa, daftar ulang siswa, pembagian kelas, dan pembayaran uang SPP.

4. Sistem ini dibangun untuk menyediakan media penyimpanan data terpusat yang dapat menghubungkan guru, tata usaha, dan bagian administrasi.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini direferensi dari beberapa penelitian sebelumnya yaitu :

1. Pembuatan Sistem Informasi Pada Restoran “X” Dengan Client Berbasis Android (Wijaya, 2013)
2. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Meja Dan Makanan (Studi Kasus Restoran Abc) (Kusnawi, 2013)
3. Perancangan Sistem Manajemen Restoran Dengan Aplikasi Pemesanan Restoran Berbasis Mobile Dalam Jaringan Lokal (Mangala Raka Perkasa, 2016)
4. Sistem Informasi Reservasi Café (Studi Kasus: Minie Cafe Kota Kediri) (Candra, 2017)

### 2.2 LANDASAN TEORI

#### 2.2.1 Sistem

Kumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang di maksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. (Abdul Kadir, 2014).

#### 2.2.2 Informasi

Data yang telah di proses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. Shannon dan Weaver, dua orang insinyur listrik, melakukan pendekatan secara matematis untuk mendefinisikan informasi (Abdul Kadir, Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi, 2014)).

#### 2.2.3 Sistem Informasi

Sesungguhnya, yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi harian mendukung operasi, bersifat yang menggunakan komputer bisa disebut sistem informasi berbasis komputer (*computer Based Information Systems* atau CBIS). Dalam praktik, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting. Dikatakan ini, yang dimaksudkan dengan sistem informasi adalah sistem informasi yang berbasis komputer (Abdul Kadir, Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi, 2014).

#### 2.2.4 Pengembangan sistem

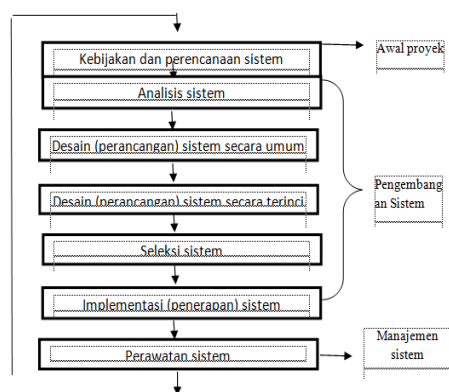
Pengembangan sistem (*systems development*) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk

menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada (Rosa A.S & M. Shalahuddin, 2016)

### Metodologi Pengembangan Sistem

- Dalam pengembangan sistem ini penulis menggunakan metodologi analisis dan desain terstruktur (*structured system analysis and design*). Metodologianalisis dan desain terstruktur adalah metodologi yang digunakan pada tahap analisis dan tahap desain. Metodologi ini termasuk dalam kelompok *Data Oriented Methodologies* yang menekankan pada karakteristik dari data yang akan diproses.
- Tahapan Pengembangan Sistem

Tahapan utama metodologi analisis dan desain terstruktur (*structured system analysis and design*) terdiri dari:



**Gambar 1.** Siklus Hidup Pengembangan Sistem.

#### 2.2.5 Mobile Application

*Mobile application* juga biasa disebut dengan *mobile apps*, yaitu istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan aplikasi internet yang berjalan pada *smartphone* atau piranti *mobile* lainnya. Aplikasi *mobile* biasanya membantu para pengguna untuk terkoneksi dengan layanan internet yang biasa diakses pada PC atau mempermudah mereka untuk menggunakan aplikasi internet pada piranti yang bisa dibawa.

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Metodologi Structured Systems Analysis and Design (SSAD)*. Metodologi ini memiliki beberapa tahapan penting yang harus dilakukan pada Restoran Lokal di Bandar Lampung. Adapun tahapan yang akan digunakan antara lain sebagai berikut:

Pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun serta melengkapi data adalah dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka.

- Penelitian dilakukan dengan melakukan pengumpulan data langsung di beberapa Restoran Lokal di Bandar Lampung
- Observasi  
Penelitian dilakukan dengan melakukan pengumpulan data langsung di beberapa Restoran Lokal di Bandar Lampung
- Wawancara  
Penelitian melakukan wawancara langsung kepada beberapa manajer Restoran Lokal di Bandar Lampung
- Studi Pustaka  
Penelitian dilakukan melalui *literature-literature* yang berhubungan dengan tema penelitian, untuk guna mendapatkan informasi untuk menyusun teori-teori yang berhubungan dengan pembahasan sehingga terjadi perpaduan (interaksi) yang kompleks antara yang satu dengan yang lainnya.

## 4. PEMBAHASAN

### 4.1 Implementasi Sistem

#### Prosedure Pemesanan Makanan

Berikut adalah alur dari prosedur pemesanan makanan yang dilakukan oleh Restoran Lokal di Bandar Lampung

- Customer datang ke Restoran
- Waiters datang memberikan menu makanan kepada Customer.
- Customer memesan makanan yang masih tersedia di Restoran Lokal di Bandar Lampung
- Waiters mengantarkan makanan kepada customer dan memberikan tagihan.
- Customer membayar tagihan makan di kasir.

### 4.2 Desain Sistem

Desain sistem adalah tahapan berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan dengan menyatukan beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh untuk memperjelas bentuk sebuah sistem. Pada sub desain sistem dijelaskan komponen sistem yang akan di desain meliputi model sistem, *output*, *input*, *database*, teknologi dan kendali.

### 4.3 Desain Model Sistem

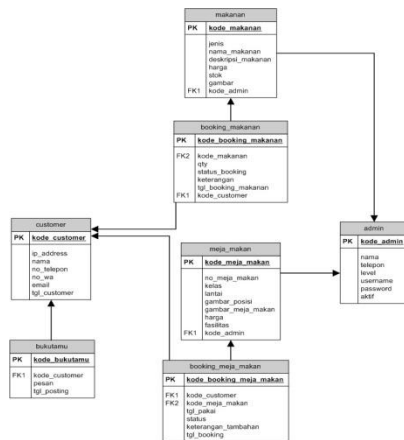
Berikut adalah usulan model sistem yang dirancang untuk mengatasi masalah yang ada pada Restoran Lokal di Bandar Lampung. Alur sistem yang diusulkan tersebut ditampilkan dalam bentuk *context diagram* dan *dataflow diagram*.

### 4.4 Rancangan database

Rancangan *database*/Basis data merupakan suatu desain terinci yang menjelaskan hubungan antar tabel di dalam suatu sistem. Rancangan basis data pada



analisis dan sistem informasi booking meja makan dan makanan di Restoran Lokal di Bandar Lampung berbasis *mobile*. Dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Relasi Antar Tabel

#### 4.5 Rancangan Output

Rancangan output yang diusulkan adalah informasi yang dihasilkan dari proses input data yang dilakukan secara terkomputerisasi dengan menggunakan program-program.

##### 1. Halaman Login (Customer)

Merupakan tampilan awal setelah aplikasi dibuka dan sebelum *customerlogin* dan sesudah *Customer* melakukan *login*. Desain tampilan halaman utama akan digambarkan pada gambar berikut :

REGISTRASI CUSTOMER

Nama

Nomor Telepon

Nomor WA

Email

Gambar 3. Menu Utama

##### 2. Halaman Booking Menu

Merupakan tampilan Booking Menu sebelum ke menu makanan digambarkan pada gambar berikut :

BOOKING MAKANAN

GURAME TIGA RASA

Harga per porsi

Porsi

Tgl Pemesanan

Status Pemesanan

Gambar 4. Halaman Booking Menu

##### 3. Halaman Booking meja makan

Merupakan tampilan Booking Meja Makan Booking Makanan digambarkan pada gambar berikut

BOOKING MEJA MAKAN

Posisi

Lantai

Biaya Booking

Fasilitas

Detail Pemesanan

Tgl Pemesanan

Jam Pakai

Pesan Tambahan

Gambar 5. Halaman Booking Menu

#### 4.6 Rancangan Input

Rancangan *input* merupakan informasi yang diinputkan ke dalam aplikasi yang akan dibuat. Berikut adalah rancangan *input* yang dibutuhkan dalam aplikasi yang diusulkan.

##### 1. Halaman input Data Pengguna

Pada halaman ini menunjukkan data pengguna yang bias mengakses admin. Halamanda data pengguna dapat dilihat pada gambar berikut :

LOGIN ADMINISTRATOR

Username

Password

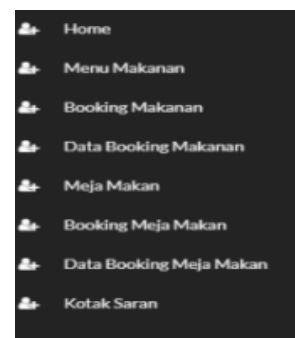
☐ Remember Me

Gambar 6. Halaman input data pengguna

#### 4.7 Hasil Implementasi Rancangan Output dan Input

##### a. Index / Halaman Utama

Gambar dibawah merupakan halaman utama pada perancangan Sistem Informasi Pada restoran lokal di bandar lampung. Tampilan index/halaman utama pada gambar berikut :



Gambar 7. Halaman Utama

## b. Halaman menu makanan

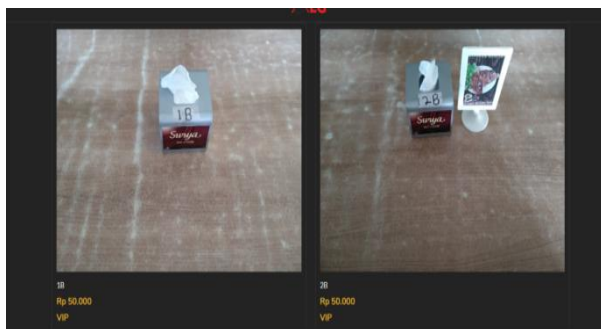
Halaman menu makanan pelanggan adalah halaman menu customer. Tampilan menu makanan dapat dilihat pada Gambar berikut :



**Gambar 8.** Halaman *input* data pengguna

## c. Halaman Meja Makan

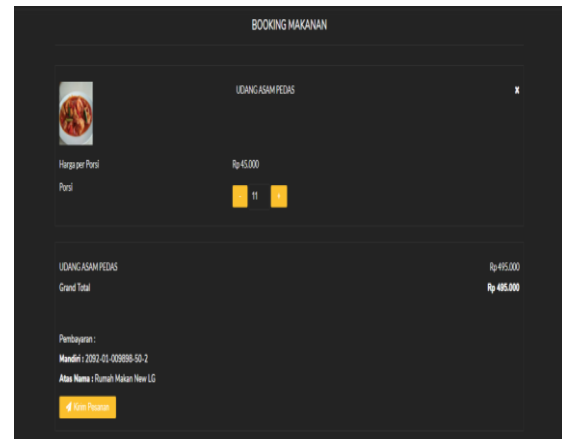
Halaman Meja Makan adalah halaman menu customer. Tampilan meja makan pada gambar berikut :



**Gambar 9.** Halaman Meja Makan

## d. Halaman Data Booking Makanan

Halaman data booking makanan adalah halaman menu customer. Tampilan meja makan pada gambar berikut :



**Gambar 10.** Halaman data booking

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil analisa, dapat ditarik beberapa simpulan yaitu sebagai berikut:

- Perancangan Sistem Informasi Pada Restoran Lokal di Bandar Lampung berbasis mobile telah dibangun, sehingga proses *booking* menjadi lebih baik.
- Proses booking meja makan dan menu makanan menjadi lebih mudah tanpa harus berlama-lama menunggu di lokasi.
- Dengan adanya sistem monitoring parkir maka pemilik Restoran Lokal di Bandar Lampung dapat memonitoring berapa banyak pengunjung yang melakukan *booking* meja makan dan menu makan harian bulanan dan tahun.
- Sistem ini menyediakan kemudahan dalam *booking* meja makan dan minuman dengan tampilan menu-menu aplikasi yang mudah dipahami

### 5.2 SARAN

Pengujian sistem telah dilakukan, Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh Restoran Lokal di Bandar Lampung adalah:

- Memberikan sosialisasi kepada masyarakat Lampung khususnya bagaimana cara menggunakan aplikasi ini dan kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh aplikasi ini.
- Melakukan pelatihan kepada bagian admin dan kasir Restoran Lokal di Bandar Lampung ketika ada *booking* meja makan dan minuman oleh pengunjung.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Kadir. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi.
- [2] Candra, Y. W. (2017). Sistem Informasi Reservasi Cafe (Studi Kasus : Minie Cafe Kota Kediri). *Simki-Techsain*, 1-11.
- [3] Kusnawi. (2013). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Meja dan Makanan (Studi Kasus Restoran ABC). *Jurnal DASI*, 40-43.
- [4] Manggala Raka Perkasa, R. K. (2016). Restoran Dengan Aplikasi Pemesanan Restoran Berbasis Mobile Dalam Jaringan Lokal. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 289-294.
- [5] Rosa A.S, & M. Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- [6] Wijaya, A. B. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Pada Restoran “X” Dengan Cliet Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 1-9.

# Template Penulisan Jurnal Expert

First Author<sup>#1</sup>, Second Author<sup>\*2</sup>, Third Author<sup>#3</sup>

<sup>#</sup>First-Third Department, First-Third University

Address Including Country Name

<sup>1</sup>first.author@first-third.edu

<sup>3</sup>third.author@first-third.edu

<sup>\*</sup>Second Company

Address Including Country Name

<sup>2</sup>second.author@second.com

## Abstrak

Abstrak dalam bahasa Indonesia ditulis dengan rata kiri-kanan, dengan satu spasi dan satu kolom. Kata "Abstrak" sebagai judul ditulis dalam huruf Times 11-point, tebal, rata tengah, dengan huruf pertama di kapitalkan. Teks abstrak ditulis dengan huruf Times 10-point, satu spasi, sampai lebih kurang 150 kata. Setelah abstrak tuliskan kata kunci dari makalah tersebut dalam daftar kata kunci. Kemudian dilanjutkan dengan teks utama makalah.

**Kata kunci** : kata kunci abstrak

## 1. Pendahuluan

Semua makalah ditulis dalam bahasa Indonesia. Panduan penulisan ini dilengkapi dengan deskripsi huruf, spasi, dan informasi lainnya yang berhubungan dengan penulisan makalah anda. Diharapkan semua penulis dapat mengikuti template yang disediakan dan jika terdapat pertanyaan, silahkan menghubungi editor jurnal EXPERT di journal.expert@ubl.ac.id atau telepon +62 721774626.

## 2. Format penulisan

Materi yang akan dicetak, meliputi teks, gambar ilustrasi, dan grafik harus berada dalam area pencetakan yaitu bidang kertas A4 dengan margin 2.5 cm di semua sisi kertas. Jangan menuliskan atau meletakkan sesuatu diluar bidang cetak tersebut. Seluruh teks ditulis dalam format dua kolom dengan lebar kolom 7.5 cm dan jarak antar kolom 1 cm, kecuali bagian abstrak yang dituliskan dalam format satu kolom. Seluruh teks harus rata kiri-kanan.

Template ini menggunakan format yang dianjurkan. Untuk mempermudah penulis dalam memformat makalah/jurnalnya, format ini dapat digunakan sebagai petunjuk atau format dasar penulisan.

## 3. Judul utama

Judul utama (pada halaman pertama) harus dituliskan dengan jarak margin 2 cm dari tepi kertas, rata tengah dan dalam huruf Times 14-point, tebal, dengan huruf kapital pada huruf pertama dari kata benda, kata ganti benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan; jangan menggunakan huruf kapital pada kata sandang, kata hubung, terkecuali jika judul dimulai dengan kata-kata tersebut. Sisakan satu 11-point baris kosong sesudah judul.

## 4. Nama penulis dan afiliasi

Nama penulis dan afiliasi diletakkan ditengah dibawah judul dan dituliskan dengan huruf Times 11-point, tidak tebal. Afiliasi dan email penulis dituliskan dibawahnya dengan huruf Times 10-point, miring. Penulis yang lebih dari satu orang dituliskan

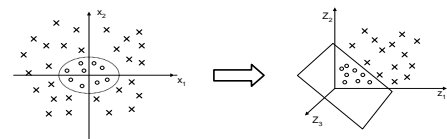
dalam dua atau tiga kolom, dengan afiliasi dan email masing-masing.

## 5. Tipe huruf

Huruf yang digunakan adalah turunan dari huruf Times, meliputi Times Roman atau Times New Roman. Jika tipe huruf tersebut tidak tersedia pada aplikasi pengolah kata yang digunakan, usahakan untuk memilih huruf yang memiliki kemiripan sedekat mungkin dengan Times. Hindari penggunaan huruf *bit-mapped*. Diharapkan untuk menggunakan huruf-huruf *True-type* 1.

## 6. Teks utama

Ketik teks utama dengan menggunakan huruf Times 10-point, satu spasi. **Jangan** menggunakan dua spasi. Setiap paragraf sebaiknya memiliki panjang lebih kurang 0.5 cm. Pastikan teks ditulis dengan rata kiri-kanan. Jangan menambahkan baris kosong di antara paragraf. Istilah dalam bahasa asing (*foreign language*) yang tidak dapat diterjemahkan dalam bahasa utama makalah harus dituliskan dalam huruf miring.



Gambar 1 Contoh gambar

Keterangan gambar dan tabel dituliskan dengan huruf Times 9-point. Sedangkan pengacuan gambar pada teks menggunakan huruf Times 10-point. Keterangan gambar diletakkan di bawah, tengah gambar yang dijelaskan. Keterangan tabel diletakkan sebelum tabel dengan rata kiri.

Uraian yang dalam bentuk list (*bulleted*) dituliskan untuk:

- Uraian yang tidak memiliki urutan pengurutan tertentu
- Uraian yang tidak terikat antara uraian yang satu dan lainnya

Tabel 1 Contoh tabel

No.	Jumlah	Kecepatan
1.	25	10 s
2.	50	15 s

Sedangkan untuk uraian yang berurutan dituliskan dengan penanda huruf, untuk:

- Uraian yang memiliki aturan pengurutan
- Uraian yang terkait dengan uraian lainnya
- Uraian yang setiap itemnya akan diacu pada tulisan utama

## 7. Judul pertama

Sebagai contoh, "1. Pendahuluan", dituliskan dalam huruf Times 11-point, tebal, huruf pertama kata pertama ditulis dengan huruf kapital. Gunakan tanda titik (".") sesudah nomor judul.

### 7.1 Judul kedua

Sebagaimana judul pertama, judul kedua dituliskan dengan huruf Times 11-point, tebal. Nomor judul terdiri dari dua angka yang dibatasi dengan tanda titik. Tidak ada titik sesudah nomor judul dengan teks judul.

#### 7.1.1 Judul ketiga

Untuk uraian yang lebih panjang dan tidak dapat dituliskan dalam bentuk uraian terurut, digunakan judul ketiga. Judul ketiga menggunakan ukuran huruf yang lebih kecil dari judul pertama dan judul kedua yaitu huruf Times 10-point, tebal. Nomor judul terdiri dari tiga angka yang dibatasi dengan tanda titik. Tidak ada titik sesudah nomor judul dengan teks judul.

## 8. Catatan kaki

Penggunaan catatan kaki dimaksudkan untuk membantu pembaca memperoleh penjelasan terhadap kalimat dalam teks tulisan utama. Catatan kaki dituliskan pada bagian bawah kolom yang memuat acuan ke catatan kaki tersebut. Catatan kaki ditulis dengan huruf Times 8-point, satu spasi. Hindari penggunaan banyak catatan kaki.

## 9. Pemrograman

Listing program dan disain algoritma dituliskan dengan menggunakan huruf dengan lebar yang tetap seperti Courier New 9-point.

```
Program Jurnal
  if accepted then
    published
  else
    while not accepted then
      review
```

Sedangkan notasi matematika dituliskan dengan menggunakan simbol notasi yang sesuai.

## 10. Daftar pustaka

Daftar pustaka memuat daftar bacaan yang diacu dalam tulisan utama. Daftar pustaka ditulis dengan metode penulisan kepustakaan APA (American Psychological Association) *Style*, dengan huruf

Times 10-point. Kutipan dalam teks utama yang mengacu kepada daftar pustaka dituliskan dengan angka dalam kurung siku [nama penulis, tahun].

- [1] A.B. Smith, C.D. Jones, and E.F. Roberts, *Article Title*, "Journal", Publisher, Location, Date, Years, pp. 1-10.
- [2] Jones, C.D., A.B. Smith, and E.F. Roberts, *Book Title*, Publisher, Location, Date.
- [3] S. Zhang, C. Zhu, J. K. O. Sin, and P. K. T. Mok, "A novel ultrathin elevated channel low-temperature poly-Si TFT," *IEEE Electron Device Lett.*, vol. 20, pp. 569–571, Nov. 2016.

Redaksi :  
Pusat Studi Teknologi Informasi  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bandar Lampung  
Gedung M Lt. 2  
Jl. Zainal Pagar Alam No.89, Gedong Meneng, Rajabasa  
Bandar Lampung  
Email : [jurnalfik@ubl.ac.id](mailto:jurnalfik@ubl.ac.id)



9 772088 555000